GRAND AIR, BRONZETTE ET PLATS EXOTIQUES

Par Samuel Michonneau

Synopsis

Les joueurs font partie de la garde spéciale des vieux royaumes du comte Terranova. Une épidémie, non naturelle se déclare à Mazeille. Les joueurs sont chargés de chercher une scientifique pouvant réaliser un antidote à la maladie.

Un Problème d'Argent

Le petit village frontalier des Alpes entre l'Italia et les vieux royaumes : Marlou, appartenant aux vieux royaumes a été attaqué par les granbretons. Cette action est une action de représailles des granbretons suite à des vols de moutons au village de Milano, village voisin de marlou, appartenant au duché Italien de Kunéo. Celui-ci bénéficie de l'aide des granbretons à la demande de son souverain depuis déjà un an. Des survivants ont prévenu Mazeille. Les autorités mazeillaises qui ne savent que penser de cette attaque ! Pour un prétexte aussi dérisoire, une déclaration de guerre est difficilement envisageable, les granbretons représentent une trop forte puissance néanmoins cet acte ne peut rester sans suite, cela pourrait les inciter à commettre de pires forfaits. La décision revient au comte Terranova, le souverain des vieux royaumes. Elle n'est pas facile, le comte n'aime pas les granbretons mais il ne les sous-estime pas il doute d'une victoire militaire sur l'empire ténébreux. Il ne peut attendre d'aide de personne ni de l'autre moitié des vieux royaumes ni des duchés voisins alliés comme le Lyonnois qui ne prendront pas partie directement contre des granbretons. Donc pour l'instant Terranova a dépêché des ambassadeurs à Kunéo pour essayer de résoudre diplomatiquement « l'incident »de marlou.

Au retour des ambassadeurs, à la grande surprise de Terranova, les granbretons reconnaissent qu'ils ont agi avec emportement et qu'ils sont prêts à verser un dédommagement
de 250000 souverains ! L'endroit de la transaction est le village de marlou. Terranova est très intrigué et suspicieux de cette décision il confie la mission d'aller chercher les dédommagements au chef de la garde spéciale de Mazeille : Assar.

Note tactique :

La garde spéciale de Mazeille est une petite unité militaire composée d'hommes représentant un mélange de Rambo et de James bond. Police politique, service d'espionnage, commando dès qu'une mission devient délicate on fait appel à eux. Ils sont moins d'une centaine.

La Mission

Assar confie donc aux PJs qui sont sous ses ordres de prendre la tête d'un détachement armé pour aller récupérer les 250000 souverains versés par les granbretons dans les Alpes au village de marlou. « Terranova craint un coup fourré c'est pourquoi il fait appel à nous, faites attention cela peut être un piège. Le départ est fixé dans deux jours, le rendez-vous est dans 10 jours. ». Assar répondra du mieux qu'il le peut aux questions des joueurs.

Note tactique :

Le détachement comprend 70 soldats : 20 arbalétriers, 25 hommes à épée longue et 25 armés d'épée bâtarde et de bouclier, plus les joueurs. Il faut 8 jours à cheval pour atteindre Marlou : 2 jours et demi pour aller jusqu'aux Alpes, 5 jours dans les montagnes en suivant la route commerciale et quelques heures à pieds pour rejoindre ensuite marlou à partir de la route commerciale.

Les joueurs ont 2 jours devant eux avant de partir. Diverses informations peuvent être récoltées durant ces 2 jours :

- ***En ville, dans la rue :*** la population est inquiète : les granbretons ont attaqué un village des vieux royaumes, les habitants ont été torturés et massacrés par les masques de bêtes. Les marchands jubilent un brigandza a été capturé en ville, cela pourra permettre de remonter jusqu'à leur base et ainsi en finir avec eux.
- ***A la prison :*** un brigandza a été effectivement capturé son interrogatoire est en cour, cependant les 2 autres hommes qui étaient avec lui se sont enfuis. D'après les miliciens un des hommes était vêtu assez richement probablement un noble ou un marchand de la cité.
- ***Au palais :*** avec un jet de baratin et de sagacité les ambassadeurs qui ont négocié sont très contents de leurs travaux mais en fait, ils ont joué un rôle mineur, comme si les ambassadeurs granbretons avaient déjà tout planifié

; ils n'ont eu qu'à donner leur accord pour ces termes si avantageux pour les vieux royaumes ils n'espéraient pas une telle réussite.

En réussissant un jet de connaissance de la Granbretanne si les joueurs ont cette compétence ou un jet d'INT*5 pour les granbretons renégats, une réussite confirme qu'effectivement ce n'est pas dans les habitudes de l'empire d'être aussi conciliant sans raison.

Note tactique :

Une nouvelle compétence de connaissance, Connaissance de la granbretanne, qui permet d'évaluer et de connaître les motivations des granbretons et dans une certaine mesure de prévoir leurs actions et réactions. Cette compétence permet de comprendre les relations complexes qu'ils ont entre eux ainsi que le fonctionnement de l'administration impériale.

Note au MJ :

Le brigandza est un espion à la solde de Hob Doloir chef actuel des brigandzas qui écument la route marchande traversant les Alpes. Le brigandza a appris en soudoyant un officiel du palais qu'une très forte somme d'argent allait parvenir à Mazeille par la route commerciale, appelé aussi la vielle route, dans quelques jours et escortée par une cinquantaine de soldats. Son complice ayant réussi à fuir est parti prévenir leur chef. Il sera impossible de l'arrêter. Son compagnon en prison ne dira rien de ce qu'il sait. En apprenant la nouvelle Hob loin de se laisser décourager par l'escorte décide de monter une embuscade pour faire main basse sur ce trésor. Deux de ses meilleurs hommes sont chargés de suivre discrètement le détachement dès qu'il va pénétrer dans les Alpes, ces hommes connaissent parfaitement la montagne et sont très discrets.

Le Départ

Le matin du départ les joueurs prennent donc le commandement du détachement monté, 3 sergents sont là et peuvent aider les PJs à diriger la troupe s'ils se sentent dépasser par les événements. Le trajet se déroule sans incident extérieur jusqu'aux Alpes. Là, le détachement emprunte la route marchande (ou la vielle route) elle fait une cinquantaine de mètres de large, elle est plate et constituée d'une matière étrange très résistante, de l'herbe pousse entre les fissures ce qui indique qu'elle est très ancienne.

Un jet de monde ancien réussi permet de savoir que c'est une route datant de l'âge d'or, le sol est constitué d'une matière très résistante, commune à l'époque mais dont le secret est depuis longtemps oublié, cela permettait aux étranges véhicules de circuler.

Sur cet axe se trouvent plusieurs auberges relais destinées aux caravanes de marchands, elles ne sont pas attaquées par les brigandzas. Des tunnels traversant des pans de montagnes ne sont pas détruits, des petits chemins permettent de contourner ceux éboulés.

Note tactique :

Les soldats sont disciplinés sans être des hommes d'élites ils sont néanmoins aguerris et ne paniqueront pas facilement. Ils ne sont pas au courant de la mission. Les joueurs doivent donner les ordres : envoyer des éclaireurs, doubler les gardes s'ils ne sont pas tranquille etc.

L'Air Vivifiant de la Montagne

Une fois sur la vieille route, les joueurs peuvent remarquer avec un jet critique en chercher qu'ils sont suivis par 2 personnes, il est impossible de les distinguer nettement ce qui les rend non identifiables, dans les montagnes ; elles se déplacent avec une très grande discrétion. Le détachement est suivi pendant les cinq jours (un jet critique par jour). Il est toujours possible de capturer ces deux personnes, aux MJ de voir si c'est réalisable selon le plan des joueurs. Par contre si les observateurs se rendent compte qu'on essaye de les attraper, ils fuiront et connaissant parfaitement la montagne ne pourront plus être débusqués. Ils reprendront la filature une fois que les joueurs auront abandonné les éventuelles recherches ou poursuites. Ils éviteront même les éclaireurs de la colonne.

Si les deux suiveurs sont capturés, ils s'appellent bec-de-lièvre et peste, ils prétendront être des montagnards vivants seuls dans la montagne et qu'intrigués par cette colonne de soldats ils ont voulu la suivre. Leur seul défaut est d'être curieux. S'ils ont fuit devant les soldats envoyés à leur rencontre c'est qu'ils ont eu peur tout simplement. Ils proposent même de servir de guide contre rétribution si cela intéresse les joueurs. Ils se tiendront à leur histoire quoi qu'on leurs dise.

A moins d'employer la torture: ils avoueront alors être des brigandzas et tout ce qu'ils savent (cf. la note au MJ suivante).

Note au MJ :

Bec-de-lièvre et peste ont été envoyé par Hob Doloir pour se tenir au courant des déplacements du détachement. Une fois l'argent en possession des soldats selon les informations des observateurs il mettra sur pied une embuscade. En attendant les brigandzas suivent un chemin de montagne parallèle à la route suivi par l'escorte loin des regards et de l'écoute d'éventuels éclaireurs. Les brigandzas sont une centaine, selon le danger pouvant les menacés ils se disperseront pour se regrouper plus tard ou feront face. Bec-de-lièvre et son complice ne savent pas quand ni ou aura lieu l'embuscade.

Mis à part cet événement les cinq jours de trajet sur la route se passent bien le matin du huitième jour, sauf retard, il faut quitter la route marchande pour prendre un petit sentier montant dans la montagne pour gagner Marlou. Le chemin n'est pas praticable à cheval, il faut mettre pied à terre. Ce chemin après 3 heures de route débouche sur un petit plateau sur lequel est bâti Marlou.

Le village de Marlou

Arrivés à 30 min de Marlou les joueurs pourront voir plusieurs meutes de chèvres patrouillant dans les environs du village. Elles ne seront pas agressives envers les soldats mazeillais, se contentant de les surveiller. Elles ne prendront pas l'initiative d'un contact avec les joueurs. Cependant si on le demande une meute escortera la troupe jusqu'à l'entrée du village avant de reprendre sa surveillance, elle

n'entrera pas dans le village quoi qu'il se passe. Plus de huit meutes de chèvre patrouillent ainsi autour du village. En arrivant devant l'entrée du village le spectacle suivant s'offre aux joueurs : plus de 200 chats armés de lance feu entourent littéralement le village, les chats faisant face à la colonne s'écarteront pour la laisser passer. Une trentaine de paysans sont gardés par une meute de 20 taureaux, 200 attendent en formation à proximité. A l'intérieur du village désert attend une meute de 30 vautours ainsi qu'un connétable vautour.

Le connétable vautour parlant en commun leur demandera de s'avancer à l'intérieur, si ce n'est déjà fait, pour qu'il leurs remette la misérable obole promise par l'empire dans son infini bonté. Les joueurs peuvent voir près des vautours un vingtaine de coffres. Le connétable sera hautain avec les joueurs, confiant dans sa puissance et son armée, sûr de sa supériorité. Il donnera l'ordre d'apporter les coffres devant les joueurs. Les masques de bêtes les apporteront et les videront devant eux (sous le regard incrédule des aventuriers) avant de s'éloigner avec les coffres. Il prendra une poignée de pièce en les jetant devant les joueurs tout en sortant une dernière tirade avant de se diriger vers ses hommes :

« Prenez cette aumône que dans sa largesse et sa justice mon empereur le seigneur immortel Huon vous accorde. Et maintenant ramassez votre or et filez avant que je change d'avis et que je passe outre ses ordres ».

Un jet d'artisanat passe-passe réussit ou un critique en chercher permet de remarquer que le connétable en prenant une poignée de pièce en glisse quelques-unes unes dans son gant. Le lui faire remarquer ne servira à rien d'autre qu'à provoquer son hilarité.

Un pécule encombrant

Les vautours vont s'éloigner du village emmenant les coffres vides avec eux les chats s'écartant pour les laisser passer. Ils partent par un chemin différent de celui d'arrivée des mazeillais. Ils sont suivis peu après par les chats puis par tous les taureaux. Seuls 4 meutes de chèvre restent à proximité, sans s'approcher des soldats de Terranova, dans les hauteurs. Les joueurs ont devant eux une grosse montagne de pièce une majorité de cuivre et de fer ainsi que quelques souverains et couronnes. Compter la somme demandera plusieurs heures. Un jet d'évaluer à la moitié de son pourcentage indiquera qu'il doit y avoir globalement dans les 300000 ou 275000 souverains. Il faudrait que les joueurs trouvent un moyen pour emmener cet or : des sacs de jute peuvent être trouvés dans les maisons du village, les tuniques peuvent aussi servir de baluchon etc. Les villageois si on les interrogent apprennent que des granbretons 5 ou 6 seulement ont pénétré dans le village il y à une vingtaine de jours ils ont tué sans raison une dizaine d'hommes qui se portaient à leur rencontre avant que les autres ne fuient, puis ils sont repartis aussi brutalement qu'ils étaient arrivés. Les heaumes représentaient des ailes de chauve souris sur le coté.

<u>Note tactique :</u>

Un jet de connaissance de la Granbretanne permet d'identifier ces masques de bête comme des membres de l'ordre de la chauve souris, des commandos utilisés comme troupe de représailles contre un village reculé parait étonnant cependant.

Un des leurs est parti prévenir la garnison la plus proche. Et 2 jours plus tard, à l'aube, le village était complètement encerclé par des chats, puis des taureaux sont venus, ont fouillé les maisons et ont parqué tous le monde à l'extérieur du village. Là, ils ont vu que les alentours grouillaient de chèvre, puis les vautours, transportant des coffres sont arrivés, ils se sont installés dans le village. Tous ces événements se sont passés tellement vite que les récits sont confus. Ensuite rien n'a bougé durant les 2 jours jusqu'à ce que les joueurs arrivent.

<u>Note tactique :</u>

Les récit étant confus un joueur peut avoir envie d'hypnotiser un paysan pour qu'il révèle des détails oubliés mais enregistré par son subconscient : un GB de l'ordre du serpent a été aperçu avec ce qui semblerait être un commandeur du renard. De même aucun GB n'est rentré ensuite dans le village à part les vautours qui n'en ont pas bougé.

Les gens remercient les soldats de les avoir délivrés dans un premier temps, et dans un deuxième les accablent de questions : que se passe-t-il ? Les masques de bêtes vont-ils revenir ? Sont-ils en sécurité ici ?

<u>Note au MJ :</u>

L'attaque par les chauve souris, la proposition de compensation de 250000 souverains tous cela fait partie du plan du jeune commandeur du renard Suruce d'Antar (cf. annexe des personnages). Les pièces ont été traitées par serpent sur l'ordre de Suruce pour être porteuse d'un virus datant du le tragique millénaire. Les pièces contaminent par contact direct l'homme qui devient alors contagieux. Logiquement une grande partie de l'escorte et des joueurs sont contaminés. A moins de précautions énormes et injustifiées jusqu'à lors les joueurs sont contaminés ils ont compté les pièces ou ramassé et ON NE PEUT PAS EFFECTUER DE TRAVAUX MANUELS AVEC DES GANTELETS D'ARMURE. C'est au MJ de déterminer les joueurs contaminé ou non. Qu'ils le soient ou non changent peu de chose pour la suite du scénario. Les granbretons ont reçu des ordres stricts concernant la meute de vautours apportant des coffres : personne sous peine de mort ne devaient avoir de contacts physiques avec eux. Le connétable vautour fraîchement nommé pour l'occasion a reçu des ordres allant dans ce sens il a été choisi pour son inefficacité, son manque d'intelligence et son obéissance aveugle aux ordres. Il a donc été officiellement nommé responsable de la mission et croit qu'il jouit de la confiance de l'empire. Les vautours ont été abattus au lance feu à 1 heure environ du village. De même des chèvres, des chats et des chauves souris sont chargés de surveiller la colonne une fois l'or en leur possession pour veiller à ce qu'il arrive bien à Mazeille (du moins qu'il passe sans encombre les montagnes).

<u>Note au MJ : détails sur le virus.</u>

Il a été fabriqué avant le tragique millénaire, c'est une arme bactériologique « propre » qui n'a jamais servie et dont le souvenir a été perdu jusqu'à ce que le dépôt où des containers de cette substance ont

été entreposé ait été trouvé. Un serpent a travaillé sur ce projet pour se rendre compte que c'est un virus dont nombre de facteurs sont paramétrables. Il n'a jamais réussi à en reproduire pour le moment. Les pièces d'argent enduites par cette substance deviennent un vecteur de maladie. Tout contact avec elles infecte la victime. La maladie n'est pas repérable immédiatement, les symptômes n'apparaissent qu'au bout d'un mois. De même une personne infectée n'est contagieuse qu'entre la deuxième et la troisième semaine a partir du moment où il l'a contractée. La cinquième génération de malade n'est plus contagieuse. Les gens infectés par les pièces directement sont considérés comme la première génération de malade ceux qui sont infectés par la première génération sont des malades de la deuxième génération etc.

Si les joueurs suivent la direction par laquelle sont partis les granbretons en réussissant un jet de chercher ils découvriront dans un ravin des corps (une trentaine) en armure. Il fait trop sombre au fond du ravin pour bien voir. Pour identifier les corps il faut descendre, la profondeur est de 50 mètres. Une fois en bas les corps sont des vautours, on peut reconnaître le connétable, en le fouillant on découvre 2 couronnes. Il n'y a rien d'intéressant à trouver cependant les corps n'ont pas été fouillé avant l'arrivée des joueurs. Un jet de médecine rudimentaire indique que la mort par lance feu se situe 1 heure après qu'ils soient sortis du village.

Le retour

Un critique en chercher permet de remarquer sur la route que la troupe est toujours suivie mais par des hommes en armure cette fois (très discrètement toujours): (note au MJ : des granbretons). Ils sont beaucoup trop loin pour être identifiés, seul les effets de lumière très fugitif sur leur armure permet de dire qu'ils en portent une. Ils s'éclipseront si on cherche à les contacter.

Le trajet du retour ne comporte qu'un événement notable : l'embuscade des brigandzas. Elle aura lieu de nuit de préférence dans le lieu le plus propice. S'ils ne sont pas décimés bec-de-lièvre ou un autre espion renseignera toujours les brigandzas sur les mouvements de la troupe. L'attaque aura donc lieu de nuit une centaine de brigandzas dont Hob Doloir dévaleront les flans de la pente pour se précipiter au contact sur le campement pendant que trente archers tireront sur les gardes et soldat endormis avant de se lancer eux aussi en mêlée. Il appartient aux joueurs d'organiser les troupes et de donner les ordres sinon les soldats se battront au contact mais ne réagiront pas avant.

<u>Note tactique :</u>

Les archers pillards infligeront des pertes différentes selon l'organisation des soldats durant les cinq rounds pendant lesquels ils tirent. Grâce à la présence de la lune les malus dus à l'obscurité sont de 50% à moins que la cible ne soit éclairée.

- sans ordre, les soldats surpris ne réagissent pas les cinq premier rounds les pertes sont de 1D8 +3 soldats par rounds.
- si les feux sont éteints réduire les pertes de 3.
- si les soldats se mettent en formation et se protègent avec les boucliers réduire les pertes de 4.
- si les soldats se dispersent et vont se mettre à couvert derrière des rochers réduire les pertes de 5.

Un joueur sera la cible d'un archer s'il rate un jet de chance difficile : POU*4, effectuez ensuite le jet d'arme de l'archer en tenant compte des bonus et malus dus à la situation.

Les arbalétriers mazeillais infligeront des pertes aux pillards les chargeant (à pied).

- si aucun ordre est donné seul quelques uns tireront sur les pillards de leur propre initiative les pertes sont de 1D3 brigandzas par round.
- si les arbalétriers sont en formation elles sont de 1D4+2.
- si les arbalétriers sont en formation et protégés par des porteurs de bouclier elles sont de 1D4+3
- plus les pertes infligées par les joueurs bien sûr.
- Un ordre donné à un round est effectifs le round suivant.

Pour les combats en mêlée répartissez les brigandzas selon les soldats survivants. La cible des brigandzas est le trésor en priorité (vu le volume qu'il occupe il sera facile à localiser) les hommes le protégeant devront combattre contre 1 pillard de plus en même temps. En mêlée pour les pertes des soldats : 1D6+1 brigandzas sont mis hors combat contre 1D6-1 pour les soldats qui sont mieux équipés et entraînés. Selon le MJ, si Hob Doloir intervient se sera à proximité du trésor, en cas de blessure ou de défaite il essaiera de fuir.
Pour les pertes la moitié sont des blessés incapable de combattre et l'autre des morts.

<u>Note au MJ :</u>

En cas de situation critique pour la troupe de soldats et donc les joueurs, les granbretons interviendront. En cas de périls pour la troupe, les granbretons de l'ordre du chat tireront au lance feu des hauteurs sur les brigandzas (ceux qui ne sont pas en mêlée, de plus ils n'ont pas les malus dus à l'obscurité car leur heaume permet de voir la nuit), de même si les combats en mêlée sont trop durs les chauves souris interviendront en mêlée, mais uniquement en cas d'absolue nécessité (après les combats les GB ayant eu des contacts avec les mazeillais seront isolé puis mis en quarantaine). Le prétexte de l'intervention est qu'ils avaient repéré des brigandzas depuis quelques jours et que c'était l'occasion de les exterminer avant qu'ils ne pillent dans les terres de leur allié le duc de Kunéo.

<u>Note tactique :</u> *rappel sur le tir dans une mêlée (emprunt à Rune Quest)*

Pour le tir avec des armes de jet sur un groupe en mêlée (se battant ou étant très proche les uns des autres) il faut ajouter 5% par cible supérieur à 1. Pour toucher une cible particulière dans le groupe il faut ajouter les 5% cumulatifs puis diviser son nouveau pourcentage d'arme par le nombre de personne formant le groupe, cela donne le pourcentage pour toucher une cible particulière. Si le jet de pourcentage d'arme est compris entre 01 et le pourcentage divisé par le nombre de personne la cible visée est touchée. Si le jet de pourcentage est compris entre le pourcentage divisé par le

nombre de personne et le pourcentage total après ajout des 5% cumulatifs une cible à déterminer aléatoirement est touchée. Au-dessus le tir manque le groupe.

Exemple : un soldat mazeillais combat 2 brigandzas (un petit 12 en TAI et un grand 18 en TAI) .un soldat granbreton décide pour aider le soldat de tirer sur le grand brigandza il a 80% au lance feu, il y a 3 cible cela lui fait donc 10% de bonus donc 90% au total. Pour toucher le grand pillard il divise son pourcentage par le nombre de personne en groupe (3) il lui reste 30% pour toucher le grand brigandza. S'il fait au-dessous de 30% il touche la cible désirée entre 31% et 90% un membre du groupe au hasard est touché (a tirer au dé 3). Au-delà de 91% le tir part dans la nature sans toucher personne. S'il avait décidé de toucher seulement le groupe sans précision particulière il aurait eu 90% et la victime était à déterminer aléatoirement.

Rappel sur l'éclairage :

Un feu de camp procure 15 mètres de rayon de vue nette entre 16 et 30 mètres il n'a que la moitié des malus dus à l'obscurité au-delà de 30 mètres le feu n'a plus d'effet. Suivant la taille des feux de camp les distances de vue peuvent être modifiées. En ce qui concerne la torche, elle a 10 mètres de rayon de vue nette portée à hauteur d'épaule et seulement 3 lorsqu'elle est couchée par terre (tombée au sol elle est 5% de chance de s'éteindre par round)

Le reste du trajet jusqu'à Mazeille se passe sans histoire. Le comte Terranova et Assar attendent le compte rendu de la mission. Ils retiendront les suggestions pertinentes des joueurs. Apres les félicitations pour la réussite de la mission les joueurs auront quelques jours de repos.

Note au MJ :

Des joueurs paranoïaques pourraient demander à faire examiner l'or à l'université de Mazeille cela est faisable mais prendra plus de quinze jours. De même un examen médical des joueurs ne donnera rien même s'ils sont infectés, les effets et les symptômes apparaissent un mois après l'infection.

Mazeille

Normalement les joueurs sont tous infectés, c'est au MJ de voir. Les joueurs infectés effectuent un jet de constitution :

Pour les malades infectés par le vecteur de maladie c'est à dire l'argent :

réussi sous CON*1	naturellement immunisé au virus
réussi sous CON*2	perte de 1 point de caractéristique par mois
réussi sous CON*3	perte de 2 points de caractéristique par mois + légère tremblote (5% de malus en manipulation)
réussi sous CON*4	perte de 3 points de caractéristique par mois + légère tremblote (10% de malus en manipulation)
réussi sous CON*5 et plus	perte de 4 points de caractéristique par mois + tremblote (15% de malus en manipulation)

Pour les malades infectés par les malades de la première génération et suivant :

réussi sous CON*1	naturellement immunisé au virus
réussi sous CON*2	perte de 2 points de caractéristiques par mois + légère tremblote (5% de malus en manipulation)
réussi sous CON*3	perte de 3 points de caractéristiques par mois + légère tremblote (10% de malus en manipulation)
réussi sous CON*4	perte de 4 points de caractéristiques par mois + tremblote (15% de malus en manipulation)
réussi sous CON*5	perte de 5 points de caractéristiques par mois + tremblote (20% de malus en manipulation)

Le MJ tiendra secrets les résultats et les pertes de caractéristiques pour l'instant.
Pertes reparties entre FOR, CON, DEX, CHA.

Vacances à la Mer

Une semaine après leur retour de la montagne les joueurs sont envoyés en mission au village des galets afin de le protéger des goules des mers. En effet, les côtes des vieux royaumes sont victimes d'un clan de goules des mers qui effectuent des raids sur les villages côtiers. Elles enlèvent des humains afin de leur implanter des larves pour se reproduire. Des soldats sont envoyés dans tous les villages côtiers et la protection du village des galets revient aux joueurs.

Il ne faut qu'une demi-journée à cheval pour arriver au village. Celui-ci comprend une vingtaine de maison pour une centaine d'habitants. Le patriarche du village les accueillera avec plaisir. Un adolescent monte la garde sur le toit de la petite église (du vrai dieu) de la communauté. Une maison composée d'une seule pièce est mise à la disposition des joueurs, ils seront nourris (du poisson principalement) gratuitement par le village. Voir les annexes pour une description plus précise du village.
Les joueurs auront 3 semaines d'inactivité dans le village avant qu'il ne se produise un raid de goules. Ils peuvent s'entraîner à leur convenance.

Note tactique :

De nouvelles compétences peuvent être apprises : naviguer, artisanat pêche, artisanat réparer les filets de pêche, nager, canoter apprendre ces compétences nécessites 3 semaines d'entraînement auprès de gens du village à temps plein (un jet d'INT*3 réussi permet d'augmenter de 1D6).

La Pêche aux Gros

A l'aube du vingt deuxième jours depuis que les joueurs sont arrivés, la cloche de l'église retentit. Des goules, une quinzaine sont en train de pénétrer dans le village. Les villageois se calfeutrent chez eux. Les joueurs n'ont plus qu'à les intercepter, s'ils tardent plus de 4 rounds des goules auront déjà investi

une maison pour enlever des pêcheurs

Note au MJ :

Ce clan de goules des mers est un clan de goules intelligentes, elles ne sont que de passages sur les côtes des vieux royaumes. Les goules qui effectuent les raids sont des chasseurs (cf. l'île brisée pour plus d'information sur les goules). Elles feront face à tout agresseur et ne s'enfuiront que lorsque la moitié d'entre elles seront mises hors combat. Dans la maison des pêcheurs il est très difficile d'utiliser des armes longues je considère comme un espace étroit la maison (cf. les règle de base). Les joueurs auront l'occasion de montrer leur courage : une jeune femme (APP 16) se fait agresser par 2 goules qui la traînent jusqu'à la plage pour l'emmener un joueur interviendra-t-il pour sauver la belle qui lui en sera très reconnaissant par la suite, etc.

Le patriarche remerciera les joueurs d'avoir sauver les membres de son village. Suivant le comportement héroïque des joueurs il remettra aux joueurs le seul objet de valeur de la communauté : une perle valant 1500 souverains, aux joueurs de l'accepter ou de la refuser (la refuser serait généreux c'est pratiquement la seule richesse du village : gain de 2 points d'alliance positive). Les PJs vont encore avoir une semaine de tranquillité au village. Le marchand ambulant de Mazeille n'est toujours pas passé cette semaine, il a 8 jours de retard. Les goules sont parties en direction de la Kamarg, elles continuent leur migration. Un cavalier arrive à toute allure au village, il porte les armoiries de Mazeille.

Note au MJ :

Le lendemain après l'attaque des goules les joueurs ressentiront les effets de la maladie, ceux qui l'ont attrapés bien sûr. Pendant ce temps là une épidémie se développe à Mazeille infectant la quasi-totalité de la population. Les médecins sont impuissants à résorber ce fléau. Les scientifiques sorciers font des recherches, mais jusqu'à maintenant sans trop de résultats. Ils sont sûrs de deux choses, cela provient d'un virus artificiel datant du tragique millénaire (de vagues écrits font état de telles armes bactériologiques). Et que la maladie est vicieuse, elle est contagieuse avant que les symptômes n'apparaissent, une fois les symptômes apparus elle n'est plus contagieuse. Les symptômes sont des tremblements et une décrépitude physique prononcée. Le problème est qu'ils n'ont aucun spécialiste dans ce domaine, qu'il en existe très peu et qu'effectuer des recherches dessus risque de prendre des mois, sinon des années. Cependant un des savants sorciers Mazeillais connaît une scientifique qui a étudié ces secrets. Elle le lui avait dit alors qu'ils étaient à l'université d'Eidberg en germanie. Ils ont conversé par courrier de nombreuses années et aux dernières nouvelles qu'il possède, elle travaille en Sardaigne dans une maladrerie dans la ville de Cagliari. Elle fait partie des épykoriens (cf. la France). Il possède un médaillon avec un portrait d'elle gravé à l'intérieur, il date de quelques années. Elle s'appelle carolin Weifer.

La ville de Mazeille est en quarantaine les portes et le port sont clos. Les drapeaux signifiant la quarantaine de la ville ont été disposés sur les plus hautes tours de la ville. Les autorités maîtrisent la situation le calme règne dans la ville la plus part des gens restent chez eux. Il y a eu déjà une centaine de mort des jeunes et des vieux principalement. Les mazeillais n'habitant pas la ville en elle-même se sont éloignés de quelques kilomètres ou plus. Des chariots de vivres ravitaillent la ville régulièrement, apportés par des soldats des vieux royaumes mais ils ne pénètrent pas dans la ville.

Fini les Vacances, il faut Rentrer

Le cavalier cherche les joueurs, les prend à part pour expliquer succinctement la situation, de plus il doit les accompagner jusqu'à la poterne nord le plus vite possible ou Assar les attend. Le chemin pour rejoindre Mazeille est désert. A l'écart du chemin les joueurs remarquent une dizaine d'hommes à l'aspect douteux armés qui entourent un chariot contenant divers meubles. Le chariot n'est pas couvert et on peut voir aussi dedans (jet de chercher réussi) une femme et 2 enfants mis à part le conducteur qui à l'aspect d'un paysan. La femme à l'air terrorisée, elle serre contre elle les 2 enfants. Les joueurs peuvent s'approcher pour intervenir, des que les joueurs sont à portée de dague lancée 5 des brigands en lanceront une avant de sortir des armes de mêlées. Ils se rendront ou essaieront de fuir dès que la moitié d'entre eux seront hors combat. Un cavalier arrivant à bride abattue pourra les aider s'ils sont en difficulté, sinon il arrivera après le combat. Le cavalier possède une armure étrange de bonne facture, avec les insignes de la garde spéciale de Mazeille, une épée bâtarde et une dague pendent à son ceinturon d'arme. La cavalière, car c'est une femme, enlève son heaume, et leur dit s'appeler Katarina Bolchoï, Elle devait aller à la rencontre des joueurs pour les faire s'activer car Assar les attend de toute urgence. Les joueurs vont donc pousser les chevaux maintenant (jet d'équitation celui qui le rate prend du retard, un échec critique signifie la chute).

Note pour le MJ :

Si les joueurs n'interviennent pas la cavalière, elle voyant ce qui se passe foncera sur les brigands et mettant pied à terre les attaquera tous les dix, vu qu'elle porte les couleurs de Mazeille les joueurs interviendront. S'ils n'interviennent pas Katarina est de taille à affronter seule ces dix malandrins. Elle se dirigera ensuite vers les joueurs. Un jet d'idée ou artisanat mémoriser peut donner quelques indices sur cet étrange personnage : les joueurs l'on déjà vu au palais s'entretenant avec Terranova, Assar et Lune le bras droit de ce dernier. C'est une diplomate à ce qui se dit mais vu l'habillement et les cicatrices elle ressemble plus à un guerrier vétéran qu'autre chose.

Et c'est reparti

Lorsqu'ils arrivent à la poterne Katarina tambourine à la porte qui s'ouvre peut après. Assar, Lune et un savant sorcier les attendent, ils sortent de l'enceinte des remparts pour parler aux joueurs. Assar les met au courant des événement des derniers jours : l'épidémie qui touche Mazeille, les résultats des recherches des scientifiques et la nécessité de trouver Carolin Weifer. Un médecin

examinera les joueurs, ceux qui sont malades, il le confirmera mais les déclarera non contagieux par contre lui n'a pas de remèdes à leur donner. Assar confiera donc la mission de trouver et de convaincre Carolin afin qu'elle vienne à Mazeille aider les savants de l'université pour trouver un remède ou un antidote au virus. Le port étant aussi en quarantaine il faut trouver un navire pouvant aller jusqu'en Sardaigna. Assar peut remettre aux joueurs 5000 souverains pour les frais de route et la nourriture. Le portrait et l'adresse leurs sont aussi remis. Bien entendu il sera demander de faire le plus vite possible, la vie de millier de personnes dépend des joueurs. Trouver une embarcation ne devrait pas poser de problème il suffit de retourner au village des galets. Selon les action des joueurs, s'ils ont refusé la perle, s'il ont sauvé des personnes, un bateau susceptible d'aller en sardaigne peut être prêté avec un navigateur ou sans (à déterminer selon les actions des joueurs par le MJ). Il faut entre 3 et 4 jours avec un petit bateau à voile pour rejoindre Cagliari.

Note tactique :

S'ils ont un marin pour naviguer le trajet ne posera pas de problème sinon un jet de navigation de la part des joueurs les fera tourner en rond quelques heures supplémentaires (jet de chance réussi) voire une rencontre avec le reste du clan des goules (jet raté de chance) ou une tempête (maladresse en chance).

L'arrivée à Cagliari

Les joueurs arrivent sur le port, ils peuvent commencer l'enquête et s'aventurer dans la ville.

Note tactique : *événements dans la ville*

Avec un jet de chercher réussi les joueurs remarquent quelques personnes, déambulant dans la ville, dont le comportement est surprenant. En effet ils sont évités par la foule personne même ne les regarde tout le monde évite de les regarder. Les habits sont classiques bon marche et avec un jet de sentir on remarque qu'ils ont effectué leurs besoins dans leurs braies. Ces gens ont l'air comme drogués, l'esprit vide le regard absent, ils n'émettent que des balbutiements plaintifs, certains chutent peinant pour se relever mais tout le monde les ignore. Si les joueurs se renseignent auprès de passants, ils ne répondront pas ils arriveront juste à obtenir (avec un jet de baratin) du bout des lèvres que se sont des damnés, des mauvais croyants châtiés par Dieu ; le malin a emporté leur âmes en enfer alors que leur corps est condamné à errer.

Il est possible de voir par endroit un corps que la milice enlèvera dans quelques heures.

Note au MJ :

Les damnés meurent de faim et de soif. Ceux-ci ne peuvent subvenir à leurs besoins vitaux seuls, ils meurent donc dans le dénuement le plus total sans que personne n'intervienne.

A un moment les joueurs croisent en ville un homme portant une ample cape et une masse étrange au côté luisant faiblement. Il porte aussi une masse plus classique de l'autre côté. Les gens s'écartent sur son passage, il marche fièrement dans la rue. Les gens peuvent répondre à son sujet qu'il fait partie des excommunicateurs, des mangeurs d'âmes qui sont chargés par Dieu de punir les infidèles. L'église du sincère repentir les soutient, à ce qu'il se dit.

Une procession (environs 300 personnes) parcoure la ville avec à sa tête un membre du sincère repentir, exhortant les gens à redoubler d'ardeur dans la foi. Le thème global est le leitmotiv du sincère repentir c'est à dire la Rédemption par la souffrance, la punition divine frappera les incroyants. De nombreuses personnes suivant la procession s'auto-flagellent. Le prêtre demandera aux joueurs ratant leur jet de charisme (APP*5), s'ils les croisent de près, de montrer leur foi dans le seigneur.

Note tactique :

Un jet d'éloquence suffit pour convaincre le prêtre. Sinon une petite séance d'auto-flagellation est obligatoire pour ne pas déchaîner sa colère et donc de la foule. Injurier ou molester le prêtre entraîne le même résultat. La fuite dans ce cas là est la meilleur solution, en effet se battre contre une foule de 300 personne est impossible, celle-ci lapidera (avec des pierres ou tout objet à portée de mains ils effectuent entre 1D2 et 1D6 selon la taille) les joueurs si elle ne parvient pas à s'en saisir.

Une rixe se produit à la sortie d'une taverne : cinq hommes non armés, sans armure légèrement avinés passent à tabac un damné en rigolant bruyamment, dans l'indifférence générale. Les joueurs vont-ils laisser ces brutes frapper cet homme sans défense ? Si les joueurs interviennent et qu'ils ne semblent pas trop redoutable les hommes sortiront des ceastus lourds et engageront bagarre. 3 d'entre eux hors combat persuaderont les autres d'arrêter. Si les joueurs répliquent en sortant des armes et en en tuant un, les autres fuiront appeler à l'aide la milice. La milice arrivera 1D6+1 rounds plus tard. Selon la réaction des joueurs une amende, quelques jours en prison ou rien, peut leur arriver.

Note tactique :

Rappel des amendes et des peines de prison en vigueur dans la plus part des cités médiévales ainsi que les tarifs de corruption (cf. le supplément sur la Sicile). Se battre contre la milice n'est pas judicieux ils vont être recherchés activement. Des dessins d'eux circuleront, avec une promesse de récompense, 2 jours plus tard, mort ou vif. Le gouvernement n'aime pas les plaisantins qui massacrent sa milice.

Une femme (une damnée) est en train de se noyer dans une fontaine publique, il n'y a pas beaucoup d'eau pourtant, dans l'indifférence générale. Les joueurs vont-ils intervenir ? En cas d'intervention les joueurs verront que la jeune femme est très jolie mais a l'esprit d'une enfant de deux ans qui va s'attacher à l'aventurier qui l'a sauvé, l'appelant Papa, s'agrippant à lui etc.

L'enquête

Les joueurs parcourent donc la ville en posant des questions ou en montrant le dessin de Carolin Weifer. Carolin est connu, trouver une personne la connaissant (jet de chance) n'est pas difficile, elle travaille à la maladrerie dans la basse ville. Un jet de POU*4 permet de trouver une personne connaissant

l'adresse où elle vit. Un jet de POU*3 indique en plus que cela fait bien une quinzaine de jour qu'elle n'a pas été vue. Cependant, avoir ces informations nécessite un jet de baratin ou éloquence. Un jet Sa maison est située elle aussi dans les bas quartiers.

Note tactique :

Un jet de sagacité révélera que les personnes interrogées ne sont pas tranquilles, questionnées à ce sujet, avec un jet de baratin réussi, elles avoueront que l'église du sincère repentir avait condamné ceux qui aidaient les damnés, que ce n'était pas une attitude de croyant. D'apres la rumeur elle aidait les damnés. Même si on ne peut s'empêcher de penser qu'il y a une relation de cause à effet elle était trop apprécier dans les bas quartiers, par les soins qu'elle prodiguait à tout le monde gratuitement, pour qu'on lui fasse du mal. Mais.....

Note au MJ :

Carolin Weifer est très connu dans la ville plus particulièrement dans les bas quartiers, elle s'occupe de la maladrerie de la ville bénévolement. Elle est très compétente, elle a recueilli quelques damnés à la maladrerie. Elle a été peu approuvée officiellement. Mais officieusement n'en n'a que plus d'estime de ses contemporains. Cela fait maintenant quelques années que des damnés sont apparus dans la ville. Carolin a disparu depuis quinze jours. Or la semaine de sa disparition l'évek du sincère repentir l'a clairement citée comme une infidèle, comme un servante du malin qui se ressemble s'assemble… La population se demande si la cessation de ses activités et sa disparition de la circulation ne sont pas dues à la milice du gouverneur de la ville très proche de l'évek.

Il n'en n'est rien. En fait l'âme de Carolin a été capturée par un mangeur d'âme nommé Golkor. A l'époque où il n'était qu'un voleur, il a été blessé par un coup d'épée en fuyant la milice, il s'est réfugié à la maladrerie où Carolin l'a soigné. Golkor est tombé fol amoureux d'elle malheureusement pour lui les sentiments n'étaient pas partagés. Plus tard, remis de ses blessures, il a été « recruté » par Gabu alors qu'il se trouvait à Tunis. Golkor est revenu accomplir sa tâche, voler des âmes pour son seigneur et maître Gabu, à Cagliari. Rancunier Carolin fut une de ses victimes. Il a pénétré une nuit chez elle, l'a maîtrisée et vidée de son esprit.

Le mieux maintenant est de se rendre chez Carolin.

Chez Carolin Weifer

En arrivant devant la maison de Carolin Weifer ils trouvent la porte fermée. La maison n'est pas très grande, assez pauvre d'aspect extérieur comme toutes les autres dans le quartier, elle n'est cependant pas en ruine. Personne ne répond ils peuvent rentrer dans la maison la porte n'est pas loquée il n'est donc pas utile de la crocheter pour rentrer. Un jet de recherche permet de remarquer qu'ils sont observés depuis la maison voisine. Derrière les rideaux d'une des deux fenêtres de la maison une femme les observe. La maison de Carolin comprend une seule pièce chichement aménagée (jet d'idée) une présence féminine est ressentie dans l'aménagement. La pièce parait inoccupée depuis une quinzaine de jours (jet de pister) des traces de lutte sont visibles. Elle comprend : une réserve à bois, un fourneau, un buffet de cuisine contenant divers ustensiles de cuisine et de vaisselle, une armoire contenant des vêtements de femme, une couche à même le sol, un coffre fermé à clef contenant quelques souverains des pots en terre hermétiquement fermés par un bouchon plus divers babioles n'ayant pas de valeur (évaluer) et une hachette, une table, deux chaises renversées un pot à eau brisé sur le sol. Aucun indice. Les voisins (la femme qui les observe surtout) ont l'air curieux il peut être judicieux d'aller les voir.

Chez les voisins

En frappant chez les voisins une femme d'une quarantaine d'années leur ouvre, si les joueurs ont l'air réellement inquiets au sujet de Carolin, elle les fera entrer. La maison comporte plusieurs pièces. Dans la pièce principale, celle dans laquelle entrent les joueurs, un homme est aussi présent, la quarantaine lui aussi, manchot une épée large au fourreau du coté du bras valide. Il s'agit de Stanislas le mari de la femme s'appelant elle-même Bellera. L'homme ne parlera pas ou très peu, c'est la femme qui prendra la parole. Elle s'assurera de l'intention amicale des joueurs envers Carolin.

Si les joueurs ne sont pas convaincants elle ne révélera pas grand chose : un homme est entré une nuit chez Carolin, elle a entendu des bruits de lutte mais elle n'a pas osé aller voir et son mari n'était pas là. De plus la milice ne se déplace que très rarement la nuit surtout dans les bas quartiers. L'homme est reparti peu après. Elle n'a pu voir son visage.

Si les joueurs sont convaincants elle dira tout ce qu'elle sait : elle dira en plus qu'elle a réussi à voir le visage de l'homme, la nuit était claire, il était chauve, avait de nombreuses cicatrices sur le visage, assez grand et surtout c'était un excommunicateur, un mangeur d'âme, elle a vu la luminescence de sa masse sous sa cape. Stanislas précisera même que c'est un ancien voleur mais il en a oublié son nom. Alors qu'il était milicien (quand il avait ses deux bras) une patrouille dont il faisait partie avait blessé cet homme qui s'enfuyait après avoir coupé une bourse prés des bas quartiers. Quand il est revenu cette nuit-là, après que sa femme lui ait raconté ce qui s'était passé, il est allé chez Carolin. Il la découverte sur le sol, baignant dans son urine se comportant comme un nouveau-né il a vite compris qu'elle avait été damnée. Depuis Bellera s'occupe d'elle, elle est actuellement chez eux, dans la chambre. Ils ne l'ont dit à personne car ils risquaient d'avoir des ennuis avec le sincère repentir si cela se savait. Carolin est une amie de Bellera. Les joueurs peuvent la voir. Elle est dans la chambre en train de jouer avec des petits cubes de bois, elle ne fera pas attention aux joueurs. L'interroger ne donnera rien : elle ne comprend pas, elle émet des balbutiements par instant, c'est tout. L'hypnose et la sagacité ne seront pas plus utiles. Que faire ? Il parait probable que l'homme chauve et balafré joue un rôle dans la régression de Carolin il reste à le retrouver.

Note au MJ :

Le mieux en attendant de trouver une solution est de laisser Carolin à la garde de Bellera et Stanislas, mais ils ne s'opposeront pas à ce qu'ils l'emmènent si les joueurs les persuadent qu'ils agissent pour le bien de Carolin. Si les

joueurs emmènent Carolin avec eux ils devront affronter plusieurs difficultés : Carolin ne peut rien faire seule il faut la nourrir, la langer etc. Les joueurs seront mal accueillis partout où ils emmèneront une damnée cela peut aller jusqu'à l'affrontement. Stanislas ne s'opposera pas face à plusieurs guerriers s'ils veulent emmener de force Carolin, il n'est pas fou. Mais il a conservé des relations dans la milice et pourra se faire aider par des miliciens pour les retrouver et la récupérer si besoin est. Il ne le dira pas bien entendu.

Golkor

Les joueurs peuvent essayer de mettre la main sur un mangeur d'âme quelconque. L'entreprise est périlleuse ils sont très dangereux, les hypnotiser est impossible et il ne parlera pas, le menacer de lui retirer sa masse spéciale ou de lui casser n'entraînera qu'une folie furieuse quitte à se jeter sur les armes des joueurs pour la récupérer. Ils n'apprendront rien de plus. Le mieux est d'essayer de trouver l'homme chauve balafré ancien voleur de son état : Golkor. Poser des questions, avec quelques souverains a l'appui, dans les bas quartiers apprendra vite au joueurs que cet homme s'appelle Golkor. Des miséreux pourront même révéler qu'il n'est plus là depuis une huitaine de jours. Ils savent qu'il lui arrive souvent de prendre le bateau (au port) ses absences sont assez longues. Personne ne sait où il se rend, mais personne ne s'est donné la peine de chercher non plus. Il a beaucoup changé depuis un an : c'est même devenu une des mains de Dieu (un mangeur d'âme, un excommunicateur). A ce que l'on dit il a abandonné son métier de voleur car il a trouvé la foi. Il a changé depuis qu'il a été recruté par Gabu mais ça personne ne le sait. Dans les sombres quartiers où se renseignent les joueurs une altercation avec un groupe de détrousseur de bourse est possible. Si les joueurs n'ont pas l'air redoutable et ont l'air d'être fortunés un groupe d'une petite dizaine de voleurs leur demandera de cotiser pour le fond de retraite des voleurs albinos handicapés, Le minimum accepté est tout ce que possèdent les joueurs ! Il s'agit d'un vol quoi. Si une moitié est mise hors de combat l'autre fuira.

__Note au MJ :__

Si les joueurs désespèrent où n'arrivent à rien, faites intervenir l'épisode avec le vieillard aveugle plus tôt pour redonner confiance. S'ils n'arrivent pas à trouver Carolin, Stanislas qui a appris par le bouche à oreille que les joueurs cherchent Carolin les contactera puis s'assurera de leur bienveillance avant de les emmener chez lui.

Le vieil aveugle

Les joueurs croisent un vieux mendiant aveugle assis contre un mur de maison demandant la charité. Il parait si ridé que son âge est impossible à déterminer. Aux passages des joueurs il prendra la parole : « Mes seigneurs une pièce pour un vieil homme aveugle, par pitié ». S'ils ne réagissent pas le mendiant réitérera sa requête : « mes seigneurs une petite pièce pour une prédiction, une seule petite pièce pour attirer les faveurs de dame Chance. ».

__Note au MJ :__

Il serait bon que le vieillard donne une information dans sa requête sur l'un des joueurs. Cela devrait les intriguer suffisamment pour attirer l'attention.

Exemple : mon seigneur vous qui avez failli mourir en Germanie lors de la bataille de ....ou monseigneur vous qui êtes borgne...

Si les joueurs ne réagissent pas il reprendra quand même :

« Ecoutez et jugez mes seigneurs ce qui a été volé (l'esprit) *peut être redonné grâce à l'instrument qui a servi au vol et à lui seul. De la même façon il faut procéder, en appliquant l'instrument et lui seul sur le réceptacle* (la tête) *qui contenait à l'origine la chose volée »*

Si les joueurs ne comprennent pas aidez les (jet d'idée), il gagne 3 points d'alliance négative au passage. Il ne reste plus qu'à se poser des questions sur l'instrument qui aurait servi à cela. Une masse bizarre ! Vous avez dit bizarre.

Si les joueurs donnent spontanément un souverain le vieillard tiendra à peu prés le même discours :

« Je vous remercie mes seigneurs que la chance soit avec vous, mais laissez moi vous dire ceci pour vous aidez : ce qui a été volé peut être redonné grâce à l'instrument qui a servi au vol mais attention lui seul pas un autre. De la même façon il faut procéder, en appliquant l'instrument sur la tête de la personne. L'instrument a l'aspect d'une masse assez spéciale quand même. Bonne chance dans votre quête je n'en sais pas plus mes seigneurs. »

Les joueurs gagnent trois points d'alliances positifs. Si les aventuriers insistent, un coup de tonnerre se produit juste derrière eux, ils se retournent, il n'y a rien personne ne semble, à part eux, ne l'avoir entendu. Le vieil homme a disparu. Si les joueurs questionnent les gens à proximité personne n'a rien vu même pas le vieux mendiant. Je pense maintenant que les joueurs ont compris qu'il est vital de retrouver Golkor et sa masse.

__Note au MJ :__

Le vieillard n'est pas un homme ordinaire c'est une manifestation du bâton runique qui a pour but d'aider les joueurs a détruire Gabu et le cristal, ou du moins qui aide un des joueurs qui possède une alliance positive. Les joueurs joueront peut être un rôle particulier dans les plans futurs du bâton runique (ne dit-on pas les voix du bâton runique sont impénétrables).

Le port et la destination de Golkor

En se renseignant sur le port il est possible de savoir où est parti Golkor. Il a pris le bateau « La belle madone ». Il est possible de savoir par des marins ou la capitainerie la destination de La belle Madone. Elle fait Cagliari-Gabo-tunis-Cagliari et il est parti il y a une dizaine de jours. Il ne devrait pas revenir avant deux mois au mieux. Ils peuvent voir sur le port un mangeur d'âme se renseigner sur le prochain bateau partant pour Gabo. Sous sa cape il est possible (jet de chercher réussi) de discerner une masse qui émet une lueur diffuse. C'est le dernier mangeur d'âme

présent à Cagliari les autres sont déjà parti pour Gabo par bateau direct. La prochaine destination sera donc Gabo. Ils prendront donc le prochain bateau pour Gabo en compagnie de l'excommunicateur. La distance Cagliari-Gabo est 400 km environs, le prix du trajet est de 400 souverains, par temps favorable il faut un peu moins de deux jours.

Gabo

Arrivée à dans le port de Gabo les joueurs en posant des questions (les souverains sont excellents contre les trous de mémoire) apprennent qu'effectivement un homme correspondant à la description de Golkor est bien arrivé ici il y a une dizaine de jours avec le bateau La Belle Madone. Contre rétribution on sait qu'il est parti dans l'enfer : un désert très inhospitalier. Le mangeur d'âme qui est arrivé normalement avec les joueurs lui s'y rend directement. Cependant trop poser de questions sur ces « mangeurs d'âme » attirera l'attention du pacha (le dirigeant de la ville) qui chargera la milice de la ville de mettre des bâtons dans les roues des aventuriers. Ils peuvent apprendre un détail intéressant : la masse spéciale luit légèrement en arrivant alors que lorsqu'ils reviennent de l'enfer un mois, un mois et demi après la masse ne luit plus du tout. Il ne reste qu'à suivre les mangeurs d'âme dans le désert pour les trouver si on veut trouver Golkor.

Note au MJ :

Le pacha de la cité de Gabo touche de substantiels « dons » sonnants et trébuchants (de l'argent quoi) de la part des mangeurs d'âme pour ne pas poser de questions à leur sujet. Vu ce qu'il touche de leurs parts il s'intéressera à ceux qui posent des questions sur eux. Le pacha essaiera de dissuader ceux-ci de continuer, il lui répugne cependant de recourir au meurtre, il n'ira pas jusque là, à moins les joueurs n'agressent sa milice. Ex : si les joueurs vont dans une taverne la milice arrivera peu après pour fermer la taverne sans donner de raison, amande en cas de port d'armure ou d'arme trop agressive, la milice conseillera même aux joueurs de reprendre le bateau. Les mangeurs d'âme ne font que passer dans Gabo pour se rendre dans l'enfer ils ne partent par groupe préférant voyager seul, de plus ils n'ont besoin ni d'eau, ni de nourriture pour le traverser la masse supplée à tout cela. Attendre le retour de Golkor serait une très mauvaise idée la masse ne contiendrait plus l'esprit de Carolin Weifer.

Direction : l'enfer

Les excommunicateurs partent par la porte ouest et suivent le monorail pour s'enfoncer dans le désert. Les joueurs feront probablement la même chose. A eux de se préparer.
Il faut de l'eau en abondance, un moyen de transport (des dromadaires, jet de monde naturel pour en savoir plus sur ces animaux : ils sont capable de parcourir 40 kilomètre par jour dans le désert, très robustes, ils ne peuvent boire qu'une fois tout les cinq jours son prix est de 1500 souverains). Prendre des renseignements sur l'enfer après des locaux peut se révéler judicieux.

Voici les principaux renseignements qu'il est possible d'obtenir :

- Le monorail traverse l'enfer, il ne doit cependant pas être en état tout le long.
- Les température le jour peuvent monter jusqu'à 50°, et descendre jusqu'au 0 la nuit.
- Il faut ménager sa monture dans le désert, les dromadaires seront mis à rude épreuve dans ce désert particulier.
- Pas d'oasis.
- Personne n'y va jamais à part les mangeurs d'âme, ils suivent le monorail. Même les nomades l'évitent.
- Des trous de sable mouvant présents dans l'enfer se repèrent grâce à la différence de teinte du sable à ces endroits. Facilement repérable de jour, invisible la nuit.
- Des monstres y vivent, ils sortent la nuit. (c'est l'ami d'un ami d'un ami ....qui a lui dit).
- Il fait 500 kilomètres de diamètre, les régions aux alentours sont aussi désertiques mais plus clémentes (présence d'oasis).

Note au MJ :

Il faut 10 litres d'eau par personne dans le désert, en marchant le jour, 8 litres seulement en absorbant des comprimés de sel pour limiter la transpiration (il est possible d'acheter du sel au marché). 5 litres en marchant la nuit.

Pas de bois, pas de feu à moins que les joueurs ne trouvent autre chose. Il fait froid la nuit.

Le port de toute armure le jour est à proscrire, à part l'armure de cuir souple. La nuit les armures jusqu'à la cote de maille peuvent être portée, les plaques et demi-plaques fatiguent trop vite le porteur (jet de CON*2 sinon perte 1D6, en FOR, DEX, CON de plus tout les pourcentages sont divisés par deux. Les caractéristiques et pourcentages reviennent en une journée de repos totale).

Une torche se consume en 3 ou 4 heures et portée à hauteur d'épaule donne 10 mètre de rayon de vue nette. Une lanterne à huile dure 2 heures, pour 10 mètre de rayon de vue aussi. L'huile est moins volumineuse à transporter que les torches. Pour les artefacts technologiques cela dépend de leurs caractéristiques.

Attention aux coup de soleil si la tête est nue (jet de CON*4) sinon une l'insolation est là (30% de malus dû à la fièvre la journée suivante).

Un scientifique peut construire et utiliser une draisine sur le monorail. Les matériaux peuvent s'acheter au marché de Gabo, de même un petit laboratoire de mécanique de qualité 1 peut se louer dans la ville (prix à fixer par le MJ), pas au-dessus. Cela prend une semaine mais sa vitesse de déplacement permet de regagner le temps perdu sans fatigue, de transporter de l'équipement sans trop de limite, voire des dromadaires. Cependant il n'est en état que sur les 190 premiers kilomètres au-delà il est recouvert par des dunes de sable.

Un dromadaire fait 40 km/jours dans le désert. Un homme 20 km/jours. La draisine 200 km/jours.

La cité en ruine dans laquelle se rendent les excommunicateurs se trouve en plein milieu de l'enfer le monorail la traverse, c'est à dire a 250 km de Gabo.

Dès que les joueurs ont fini les préparatifs ils peuvent partir.

Note tactique :

Voyager de jour ou de nuit offre chacun ses avantages et ses inconvénients. Voyager le jour permet de repérer les trous de sable, éviter les monstres du désert qui ne sont que nocturnes, mais oblige à consommer beaucoup plus d'eau et est plus fatigant. Voyager de nuit permet d'économiser de l'eau est moins fatigant mais les trous de sable sont quasi invisibles, la chance de rencontrer les monstres du désert est plus grande. Les malus la nuit sont de 40% sans éclairage, les nuits sont assez claires.

Les trous de sable :

Le joueur s'enfonce de l moitié de sa TAI le premier round ensuite il s'enfonce de deux points de TAI par round. Il est impossible de s'en sortir seul. Pour sortir un camarade de cette situation délicate il faut le tirer à l'aide d'une corde ou autre et vaincre la FOR du trou sur la table de résistance avec la FOR de l'aventurier qui tire (si plusieurs joueurs tirent ils additionnent leur FOR). Consulter les règles de l'asphyxie pour un joueur complètement immergé. La FOR d'un trou est de 2D10+10 + les points de TAI aspirés. Une fois le joueur sorti du trou un jet de chance doit être effectué, s'il est raté l'aventurier a perdu 1D4-1 objets mal attaché sur lui (à déterminer par le MJ). Invisible la nuit (-100% en chercher), ils se repèrent automatiquement le jour.

La tempête de sable :

Elle dure 1D6-1 jour, 6 heures minimum. Si les joueurs continuent à avancer il faut un jet de chance très difficile pour rester ensemble par heure (POU*2) à moins d'être encordé. Il n'y a aucun moyen de s'orienter, à part éventuellement en suivant le monorail (jet d'orientation -50%). Le risque de continuer est se perdre donc de perdre du temps pour se repérer. De plus le sable inflige 1D3-1 points de dégâts par heure d'exposition à la tempête, sans tenir compte des armures (les armures naturelles comptent). Les dromadaires ayant 2 points d'armure naturelle n'ont rien à craindre. Par contre pour les joueurs il est plus prudent de se mettre à l'abri sous un abri de fortune (pas de dégâts donc), une bâche, des couvertures suffisent.

Le scorpion :

Un scorpion s'est infiltré dans les affaires d'un aventurier (à déterminer par le MJ). Un jet de chance réussi évite d'être piqué sinon il occasionne 1D2 point de dégâts sans armure, il faut tenir compte du poison.

Un mangeur d'âme :

Un mangeur d'âme chemine à pied vers l ville en ruine s'il aperçoit les joueurs avant qu'ils ne se cachent il les attaquera.

Tanelorn :

La ville mythique de Tanelorn est apparu (jet de million de sphère pour savoir ce qu'elle représente, cf. le tatou n°3). Les joueurs peuvent s'y rendre pour se reposer et se réapprovisionner ils seront bien accueillis, cependant les habitants ne pourront fournir aucune autre aide ou information.

Prédateur du désert :

2D10 individus attaquent les joueurs.

Les prédateurs du désert

FOR 1D6+6 **CON** 2D6+6
TAI 1D6+6 **INT** 5
POU 3D6 **DEX** 1D6+12
Points de vie moyen : 11
Armure : 1 point d'écaille.
Armes : Griffes(x2) 50% 1D6

Compétences : creuser 100% ; éviter 50% ; détecter (c'est un amalgame de chercher, écouter, sentir) : 100% ; orientation 70%

Particularité : Les blessures des griffes doivent être soignées impérativement sinon elles ont 10% par point de dégâts subi de dégénérer en maladie de VIR 12. En cas d'échec de CON/VIR le joueur a de la fièvre et se sent faible. 30% de malus dans toutes ses compétences et FOR-1, DEX-1, INT-1. Il faut lutter à nouveau contre la virulence jusqu'à réussir, chaque échec cumule les malus. Ils sont apparus en même temps que le cristal.

Ils vivent en permanence sous le sable à deux ou trois mètres de profondeur, léthargiques le jour, ils se déplacent la nuit pour des raisons mystérieuses. A ce moment, les vibrations (provoquées par des marcheurs entre autre) dans le sable les rendent fou furieux, ils remontent en surface et attaquent les causes des vibrations. Humanoïdes de petite taille, ils ont une peau squameuse de couleur brun foncé, il ne présente aucune trace d'organes génitaux, ni sensoriels externes (pas d'yeux, oreilles, nez, bouche, ils présentent une tête complètement lisse). Ils repèrent la cible à attaquer télépathiquement, ce qui ne leurs donne pas de malus la nuit, ils se nourrissent des émissions télépathiques du cristal.

Tableau de rencontres le jour (1D100 par jour de voyage)

01	Tanelorn
02-80	Rien
81-85	mangeur d'âme
86-90	trou de sable
91-95	Scorpion
96-00	Tempête de sable

Tableau de rencontre de nuit (1D100 par nuit de voyage)

01	Tanelorn
02-60	rien
61-80	Prédateur du désert
81-85	mangeur d'âme
86-90	trou de sable
91-95	scorpion
96-00	Tempête

Tanelorn et le mangeur d'âme ne peuvent être rencontré qu'une seule fois dans tout le voyage. S'il est retiré, considérer qu'il ne se passe rien.

Le mangeur d'âme attaquera les joueurs, se servant de sa masse spéciale. Si l'excommunicateur est tué il est possible de récupérer sa masse. Le nouveau porteur acquière les bonus apportés par celle-ci. Cependant au fil des jours le porteur change (ses camarades peuvent s'en rendre compte à l'aide d'un jet de sagacité avec plus ou moins de bonus selon les relations entre les joueurs). Il devient moins loquace, plus distant, plus personnel. Il entr'apercevra les émotions et les esprits qu'elle contient, l'attirant comme un chant des sirènes. Au bout d'un mois le joueur aura envie de connaître les émotions qu'elle procure il deviendra un mangeur d'âme à son tour. Il est possible de se défaire de la masse volontairement en

réussissant un jet de POU*2, Apres c'est impossible.

La cité en ruine

Les joueurs après avoir parcouru environs 250 km en suivant le monorail aperçoivent une cité d'avant le tragique millénaire en ruine à demi recouverte par le sable. Le monorail la traverse bien. La plus part des constructions sont en ruine, une partie des édifices sur la frange externe de la ville sont recouverts par le sable protégeant ainsi le centre de l'avancé du désert, il ne fait nul doute cependant qu'il sera recouvert lui aussi, c'est qu'une question de temps. La cérémonie commence juste au moment où les joueurs arrivent. Elle se passe au centre de la cité. Les joueurs peuvent se rapprocher sans risque d'être repérés, pour observer le rituel. Le terrain procure un bonus de 50% en cacher, et l'attention des mangeurs d'âme est accaparée par la gemme. A moins d'un échec critique ils ne seront pas remarqués.Un échec critique, hélas, signifie la fin de l'imprudent ainsi que celle de ceux qui viennent l'aider car tous les excommunicateurs le ou les attaquent. 49 ou 50 (selon si les joueurs en ont tué) mangeurs d'âme entoure une gemme gigantesque d'une dizaine de mètres de diamètre, à demi enterrée, qui pulse d'une lueur surnaturelle. Les masses qui émettent aussi une lueur, synchrone avec la gemme sont toutes posées sur un râtelier le long de l'édifice le plus proche (à 15 mètres des excommunicateurs). Parmi les porteurs de masse les joueurs peuvent reconnaître Golkor, c'est le seul chauve défiguré.

<u>**Note tactique :**</u>

Un jet de chercher permet de remarquer un homme devant une fenêtre béante, à une vingtaine de mètres de hauteur dans le bâtiment le long duquel sont entreposées les masses. Il est petit et fluet il porte une toge pour tout vêtement, il n'est pas armé et parait lui aussi absorbé et concentré sur quelque chose. Il possède une particularité il a le blanc des yeux rouge et une petite tache de naissance en forme de cœur sous l'œil droit. C'est Gabu. Faites faire un jet de POU*5 aux joueurs, ceux qui réussissent auront conscience de l'aura de pouvoir, de puissance que dégage cet homme. Il devrait apparaître comme beaucoup plus redoutable que les 50 porteurs de masse réunis.

La situation des joueurs est inconfortable. Les événements s'accélèrent : la cérémonie commence. Un homme du cercle va prendre la première masse sur le râtelier. Il revient vers la gemme approche sa masse du cristal, celui-ci et la masse se mettent à pulser avec une fréquence plus élevée, la lueur est plus vive et au moment ou la masse touche le cristal les joueurs remarquent une expression de plaisir intense chez tous les excommunicateurs ainsi que sur le petit homme. Les aventuriers ressentent au même moment un flot d'émotions et de pensées directement dans leur esprit. Cela a l'air beaucoup plus intense prés de la gemme, ils sont trop loin pour en sentir le plein effet. Des angoisses, des joies, des souvenirs, des bribes de vie qui ne leurs appartiennent pas, sont perçus avec intensité et réalisme. Il s'agit des esprits volés qui sont libérés et dispersé dans la trame du multivers. Cela dure quelques minutes puis s'arrête, le cristal se remet à pulser plus lentement, le masse n'émet plus qu'une lueur très faible. L'homme remet sa masse sur le râtelier (elle brille moins que les autres maintenant). Il rejoint le cercle. Le suivant va prendre la deuxième masse sur le râtelier et le processus recommence. Golkor est le quarante-neuvième ou le cinquantième. A ce stade les joueurs devraient comprendre que les masses renferment les esprits des damnés qui sont ensuite libérés au contact du cristal. (jet d'idée pour comprendre cela si les joueurs ne l'ont pas compris). Ils ont intérêt à agir vite s'ils veulent récupérer la masse et l'esprit de Carolin Weifer.

Action

Plusieurs possibilités s'offrent aux joueurs pour récupérer la masse :

Récupérer la masse de Golkor qui est la quarante-neuvième ou la cinquantième discrètement (se cacher, déplacement silencieux). Les excommunicateurs sont inattentifs. Si aucune masse n'est mise à la place de celle dérobée golkor s'en apercevra au moment il va pour la prendre pour effectuer le rituel, cela laisse un peu d'avance aux joueurs qui seront pourchassés ensuite par tout les sectateurs. Si la masse d'un mangeur d'âme tué dans le désert est mise à la place ils ne s'apercevront de rien les aventuriers ne seront pas inquiétés sur le retour.

Une autre solution consiste à **détruire toutes les masses**, sauf celle de Golkor bien sûr, en s'approchant discrètement, toujours, du râtelier et en commençant à les casser un joueur peut en frapper 2 par round (le pourcentage est de 100% pour les toucher, appliquer ensuite les dégâts). Les mangeurs d'âme ne réagiront pas immédiatement à l'attaque, ils mettront 1D6+6 rounds à réagir. Ceux dont la masse est cassée s'écrouleront tué net(tué par l'échec de la lutte POU/POU, le POU des masses est immense elles sont chargées à fond. Si elles sont vides le porteur lutte ici contre le POU du cristal mère qui est de 100). Les autres essaieront de récupérer leur masse (ils se battront avec la masse normale si besoin est), il faut 1 round pour la récupérer, sans elle ils ne bénéficient d'aucun bonus. Une fois la masse en leur possession ils attaqueront.

Foncer dans le tas ! A moins d'être particulièrement puissant c'est un suicide. Bonne chance quand même!

Détruire le cristal : il possède 100 points de structure et 5 points d'armure.(cela serait plus facile une fois les sectateurs tués. Une fois le cristal rendu à 0 point de structure il se désagrégera en fine poussière.

Eliminer l'homme à la fenêtre. Malgré les apparences c'est lui qui parait le plus dangereux, les joueurs voudront peut être l'éliminer en premier. Par missile (il ne servira de cible qu'un round avant de se retirer de l'encadrement de la fenêtre) Les excommunicateurs ne remarqueront rien (si les armes de jet sont silencieuses). Par contact, pénétrer dans l'immeuble, monter à son étage, trouver la pièce dans lequel il se trouve (orientation ou INT*5) et le poignarder dans le dos si le joueur est silencieux (déplacement silencieux). En cas de bruit il aura disparu. De même le joueur n'aura qu'un essai pour le tuer, le round

suivant il utilisera ses pouvoirs (cf. les psionics) et il disparaîtra.

Note au MJ :

A moins qu'il ne soit tué il sera introuvable, il a les pouvoirs pour cela. Cela devrait inquiéter les joueurs. Golkor devra être tué vu qu'il ne sera pas par la destruction de sa masse (car elle ne devrait pas être détruite normalement). Dans le cas où les joueurs serait en difficulté et qu'un parmi eux possède il alliance positive suffisamment grande (cf. les règles) le guerrier d'or de jais pourra intervenir. Si le cristal est détruit les prédateurs du désert mourront dans 1D6 jours.

Si les joueurs ont l'opportunité de fouiller la ville et qu'ils le font, ils trouveront un petite source d'eau dans les sous sols du bâtiment dans lequel se trouvait l'homme fluet, une réserve d'or sous forme de lingots (évaluer réussi : cela représente 30 000 souverains, il sera difficile de tout emmené c'est très lourd). Un jet de pister montrera que de petit animaux, certainement comestible, vivent dans cette cité. Il sera possible de mettre des collets pour en attraper. En fouillant les bâtiments recouverts par le sable, en jouant les archéologues, il sera possible de trouver un objet technologique en état, parmi les vestiges inutilisables, pour un joueur réussissant un jet de POU*3. (cet objet est déterminé par le MJ, ou aléatoirement sur la table des artefacts technologiques de l'île brisée).

Il reste à rentrer après avoir récupéré la masse.

Le retour de mission

Si les aventuriers sont pourchassés ils ont 30% de chance de rencontrer un mangeur d'âme par jour, en plus de la table des événements. Si le vol est passé inaperçu ou si tous sont morts, ils n'en rencontreront aucun.

Si Gabu est vivant les joueurs le croiseront sur le chemin du retour à mi-parcours (soit parce qu'il vient se venger soit parce qu'il va recruter un autre mangeur d'âme). Dans tous les cas il attaquera les joueurs. Il fera appel à ses pouvoirs et au besoin appellera télépathiquement des prédateurs du désert (s'ils existent toujours 1D6+6 viendront). Une fois Gabu mort les joueurs n'auront plus affaire aux mangeurs d'âme du reste du trajet. Les joueurs pourront donc rentrer tranquillement à Gabo. Les gens seront surpris de les voir revenir mais nul n'en fera la remarque. Puis prendre le bateau pour Cagliari, poser la masse sur le front de Carolin Weifer qui retrouvera son esprit. Elle acceptera de venir à Mazeille pour lutter contre l'épidémie. Elle mettra au point un remède en un mois contre l'épidémie qui se résorbera très vite, avant de repartir pour Cagliari.

Conséquences

Gabu est mort, du moins son corps.

Surruce sera surpris de l'échec de son plan, il enverra des espions se renseigner sur les causes de son échec. Le nom des aventuriers viendra vite à sa connaissance, il se penchera peut être sur leur « cas ».

Outre la paye mensuelle une prime de 500 souverains est donnée aux aventuriers. Les frais de mission seront remboursés s'ils sont justifiés.

Si le cristal n'est pas détruit un séisme le fera, tuant les sectateurs en plein rituel (s'ils sont en vie). Le guerrier d'or et de jais viendra récupérer la masse en possession des joueurs ou de Assar selon le cas.

Annexes

Kunéo

Ville état d'Italia dont le dirigeant a fait appel aux troupes granbretonnes pour maintenir son indépendance devant la menace expansionniste de certaines villes état voisines.

Marlou

Village des Alpes des vieux royaumes d'une centaine d'âmes dont une partie a été décimée par les représailles granbretonnes. En les interrogeant ils n'ont jamais commis de vol chez leur voisin et ami de Miléo.

Miléo

Villages des Alpes Italiennes sous la domination de Kunéo. Personne du village ne s'est fait voler de bêtes.

Gabo

Ville portuaire de 10000 habitants située sur une bande côtière fertile aux portes du désert. Elle est voisine de la ville pirate de Tunis, située dans l'ancienne Tunisie. Cité commerçant des produits des nomades du désert et du recel que leur amènent les bateaux pirates. Le surplus de nourriture est vendu ou échangé aux nomades. Ceinte de remparts, elle possède de nombreuses portes dont une donnant sur la route de Tunis et une autre vers l'enfer. Les mangeurs d'âme n'œuvrent pas ici, c'est trop proche de la gemme. Aucune question ne leur est posée en échange de pot de vin. L'or provient de la ville en ruine dans le désert. Un rail datant du tragique millénaire, surélevé à 2 mètres du sol, soutenu par des piliers espacés régulièrement. Ce monorail est relativement en bon état, mais inutilisé aujourd'hui.

Cagliari

Ville portuaire de sardagnia du duché de Cagliari. Population 15000 habitants. Ville commerçante. Principale activité les marais salants. Elle est dirigée par un régisseur décadent très vénal. Ville sous domination du sincère repentir. Le régisseur et l'évek du sincère repentir laissent évoluer les choses naturellement pour les mangeurs d'âme, cet état leurs convenant très bien : pour l'un, sous l'ardeur religieuse relancée les menaces de révoltes s'éloignaient (impôts trop lourds) et pour l'autre la récupération spirituelle de ces incidents (les damnés) incitant le regain de ferveur religieuse.

Le village des galets

Un petit village de pêcheur d'une centaine d'habitants à quelques heures de Mazeille. Pas de taverne, pas de commerce seul un marchand ambulant passant tout les huit dix jours de Mazeille, achetant le poisson en surplus permet de se ravitailler.

La cité en ruine dans l'enfer

Cette ancienne cité dont même le nom a été perdu est en passe d'être avalée par le désert. Du temps d'avant le tragique millénaire elle était reliée par un monorail à Gabo. Tout est en ruine et à moitié

enseveli par le sable. Sa fonction d'avant est inconnu.

La vieille route

Décrite dans le supplément la France a été réaménagé par le comte Terranova, de nombreuses portions étaient intactes, les tunnels éboulés ont été contournés. Des auberges relais se sont montées le long de la voie malgré la présence de bringandzas qui les laissent en paix. Des patrouilles des vieux royaumes parcourent régulièrement la route afin de décourager les brigandzas. Cette voie de communication a été rétablie par un accord tacite entre Terranova et le gouverneur de Gènes dont la zone d'influence s'étend jusqu'aux Alpes, permettant ainsi un commerce privilégié entre Gènes et Mazeille. La ville état voisine : Kunéo pro granbretonne a demandé de l'aide au ténébreux empire devant la montée de puissance de Gènes, craignant pour son indépendance. Le temps des escarmouches avec l'Italia est fini, la coopération s'amorce.

Les personnages

Assar

Capitaine et dirigeant des forces spéciales de Mazeille, travaillant sous l'autorité directe et elle seule du comte Terranova. Accessoirement. Assar est un porteur de flamme, il a toute la confiance du comte et réciproquement. Valeur morale : honneur, bravoure, courage. 41 ans

Katarina Bolchoï

(48 ans, elle en parait la trentaine)

Diplomate et lieutenant de la garde spéciale de Mazeille. Une noble Ukrainienne qui a parcouru, des l'âge de 20 ans, les routes de l'Europe avant de s'installer à Mazeille et de s'engager dans la garde. Assar et Terranova ont pleinement confiance en elle. Elle possède une fortune personnelle et ne travaille donc pas pour l'argent. Experte au maniement des armes, agent de la loi, son sens de la justice est des plus prononcé. Valeur morale : justice, honneur, courage, haine des granbretons. Régénère 1D6 points de vie par jour suite à la rencontre avec les Lhorins.

Bond

(36 ans)

Ancien pirate scandin des îles de feu, farouche combattant. Adepte de Thor. Les hasards de l'aventure (et un différent avec un jarl) l'ont amené à servir fidèlement Terranova. Il ne jure que par son marteau de guerre : une puissante relique d'origine inconnue.

Lune

(43 ans)

Lieutenant des forces spéciales de Mazeille, bras droit d'Assar. Granbreton renégat. Il a fuit la Granbretanne il y a une vingtaine d'année (pour des raisons connues de lui et d'Assar). Entièrement dévoué au comte Terranova qui l'a accepté dans son royaume. Expert aux armes (il en manie plus d'une dizaine à plus de 100%). Son ancienne furie guerrière resurgit de temps en temps lors d'affrontement. Valeur morale : honneur, respect de la hiérarchie, folie guerrière.

Emilio de la Rio del Plata

(51 ans)

Evek du sincère repentir ayant la charge spirituelle de la ville de Gabo. Il se réjouit de voir la population se tourner vers le culte. Les dons et l'affluence à l'église n'ont jamais été aussi importants que maintenant. Les prêches contre le malin punissant les âmes des pêcheurs sonnent très bien. Le gouverneur de la cité bénéficie de 30% des revenus du culte pour laisser les choses évoluer ainsi. Donc les excommunicateurs comme il les appelle lui-même jouissent d'une relative impunité. Il n'est pas stupide cependant il se doute bien que ces hommes ne sont pas des envoyés de Dieu mais le faire croire l'arrange bien, il n'a jamais pu les convaincre de travailler pour lui mais utilise leurs actions mystérieuses pour son propre compte. Valeur morale : opportuniste, culte de l'argent, machiavélique.

Hob Doloir

Chef des brigandzas (cf. la France pour plus de détails).
L'argent du dédommagement lui permettrait d'acheter nombre d'ouvrages scientifiques qu'il convoite depuis longtemps.

FOR 21 **CON** 20 **TAI** 28 **INT** 15
POU 17 **DEX** 14 **CHA** 7 **PdV** 24

Armure : 3 points de peau, armure de cuir 1D6-1
Arme : tronc d'arme 90% dégâts 3D8+2D6

Compétence : monde ancien 86%, monde naturel 56%, médecine rudimentaire 95%, amorcer piège 94%, écouter 75%, sentir/goûter 28%, pister 93%, déplacement silencieux 72%, se cacher 43%, grimper 84%, esquiver 96%

Ivan Latouche

Mercenaire de l'ordre du vautour, connétable très fraîchement nommé. C'est un français qui a rejoint l'ordre du vautour par appât du gain. Ce n'est pas un génie mais il a servi loyalement son ordre.

FOR 15 **CON** 14 **TAI** 15 **INT** 11
POU 13 **DEX** 14 **CHA** 15 **PdV** 15

Armure : plaque 1D10+2
Armes : hache moscovienne 65%, dégât 3D6 ; hache de bataille 50%, dégâts 1D8+2.

Compétences : esquive 50%, bagarre 80%, chercher 60%, artisanat passe-passe 60%, baratin 40%, torture 50%.
Valeurs morale : appât du gain, sadique, revanchard.

Brigands Mazeillais type

FOR 13 **CON** 15 **TAI** 14 **INT** 13
POU 12 **DEX** 15 **CHA** 12 **PdV** 15

Armure : rien
Armes : épée courte main droite 70%, dégâts 1D6+1 ; dague main gauche 50%, dégâts 1D4+2 ; dague lancée 60%, dégâts 1D4+1

Compétences : esquive 70%, chercher 40%, écouter 60%, déplacement silencieux 70%, se cacher 50%, baratin 50%, évaluer 60%.

Voleur de Cagliari type

FOR 14 **CON** 12 **TAI** 14 **DEX** 16
POU 13 **INT** 14 **CHA** 14 **PdV** 13

Armure : rien
Armes : bâton de combat 80%, dégâts 1D8 ; dague 50%, dégâts 1D4+2 ; bagarre 70% ; lutte 40% ; fronde 40%, dégâts 1D8.

Compétences : esquive 70%, chercher 70%, écouter 60%, déplacement silencieux 70%, se cacher 60%, sagacité 40%, baratin 40%.

Brigandzas

FOR 15 **CON** 14 **TAI** 13 **POU** 14
INT 13 **DEX** 15 **CHA** 11 **PdV** 14

Armure : cuir et peaux 1D6
Armes : épée large 65% 1D8+1 ; épée bâtarde 65% 1D10+1 ; couteau 50% 1D3+1 ; arc composite 70% 1D8+1

Compétences : esquive 60%, chercher 50%, écouter 50%, sauter 50%, grimper 70%, bagarre 70%.

Note tactique :
Les brigandzas vétérans ont 20% en plus dans les compétences, +1 en FOR, +1 en CON, +1 en DEX.

Milicien de Cagliari

FOR 14 **CON** 12 **TAI** 15 **DEX** 13
POU 13 **INT** 13 **CHA** 12 **PdV** 14

Armure : cuir et anneaux 1D6+1
Armes : Hache de bataille 60%, dégâts 1D8+2 ; bouclier 60%, dégâts 1D4 ; dague 30%, dégâts 1D4+2 ; arbalète légère 50%, dégâts 1D6+2.

Compétences : esquive 60%, chercher 50%, écouter 50%, sagacité 20%.

Note tactique :
Les compétences d'un sergent de la milice sont augmentées de 20%.

Milicien de Gabo

FOR 12 **CON** 13 **TAI** 15 **DEX** 14
POU 13 **INT** 13 **CHA** 13 **PdV** 14

Armure : cuir 1D6-1
Armes : pique 70%, dégâts 1D10+1 ; cimeterre 40%, dégâts 1D6+2 ; grand arc 50%, dégâts 2D6+1.

Compétences : esquive 50%, compétences de perceptions à 40%.

Note tactique :
Les compétences d'un sergent de la milice sont augmentées de 20%.

Miliciens de Mazeille

Arbalétriers
FOR 14 **CON** 13 **TAI** 15 **DEX** 15
INT 13 **POU** 14 **CHA** 12 **PdV** 14

Armure : cotte de maille 1D6+2
Armes : arbalète moyenne 70%, dégâts 2D4+2 ; épée courte 40%, dégâts 1D6+1.

Compétences : esquive 60%, compétence de perception 50%, équitation 50%.

Fantassin épée longue
FOR 16 **CON** 14 **TAI** 14 **DEX** 13
INT 13 **POU** 15 **CHA** 13 PdV 14

Armure : cotte de maille 1D6+2
Armes : épée à 2 mains 70%, dégâts 2D8 ; dague 50%, dégâts 1D4+2

Compétences : esquive 60%, compétence de perception à 40%, équitation 40%.

Fantassin épée bâtarde, bouclier
FOR 15 CON 15 TAI 14 DEX 14
INT 14 POU 14 CHA 13 PdV 15

Armure : Demi-plaque et anneaux 1D8+2
Armes : épée bâtarde 70%, dégâts 1D10+1 ; bouclier 75%, dégâts 1D4 ; dague 50%, dégâts 1D4+2.

Compétences : esquive 50%, compétences de perception à 40%, équitation 40%.

Stanislas
(47 ans)
FOR 15 **CON** 16 **TAI** 17 **INT** 14
POU 16 **DEX** 13 **CHA** 14 **PdV** 17

Armure : rien la plus part du temps, une cuir et anneaux 1D6+1 en bataille.
Armes : hache de bataille main droite 90%, dégâts 1D8+2 ; dague main droite 60%, dégâts 1D4+2 ; dague lancée 50%, dégâts 1D4+1.

Compétences : esquive 90%, chercher 60%, écouter 70%, équitation 45%, sagacité 30%, médecine rudimentaire 60%, bagarre 40% (du à la perte d'un bras, il avait 80% avant).

Bellera
(32 ans)
FOR 12 **CON** 12 **TAI** 13 **DEX** 15
INT 15 **POU** 16 **CHA** 14 **PdV** 12

Armure : rien
Arme : couteau de cuisine 40%, dégâts 1D3

Compétences : sagacité 40%, médecine rudimentaire 60%, évaluer 40%, artisanat potier 60, séduction 40%.

Fanatiques du sincère repentir

FOR 13 **CON** 13 **TAI** 14 **DEX** 13
INT 12 **POU** 11 **CHA** 12 **PdV** 14

Armure : rien
Armes : gourdin 60%, dégâts 1D6 ; dague 60, dégâts 1D4+2 ; bagarre 70%, dégâts 1D3 ; lancée (pierre) 50%, dégâts 1D3+2

Compétences : esquive 50%, compétence de perception à 35%.

Soldat granbreton
Ordre de la chèvre : infanterie légère spécialiste de la montagne.
FOR 15 **CON** 19 **TAI** 16 **DEX** 14
INT 15 **POU** 14 **CHA** 10 **PdV** 18

Armure : cotte de maille 1D6+2, en opération dans la montagne, armure de plaque 1D10+2 dans les autres cas.
Armes : épée large 80%, dégâts 1D8+1 ; bouclier 85%, dégâts 1D4 ; lance à une main 85%, dégâts 1D6+1 ; lance feu 50%, dégâts 5D6.

Compétence : esquive 50%, compétence de perception à 50%, grimper 70%, monde naturel (montagne 50%).
Rajoutez 20% pour les chefs de meute.

Soldat granbreton
Ordre du taureau : infanterie lourde, troupe de choc.
FOR 19 **CON** 16 **TAI** 16 **DEX** 13
INT 13 **POU** 14 **CHA** 9 **PdV** 16

Armure : amure de plaque de l'ordre du taureau 1D10+4
Armes : maillet du taureau 80%, dégâts 2D8+2 ; bagarre (gantelet d'armure)120%, dégâts 1D4+3+1D3 ; masse lourde 60%, dégâts 1D8+2.

Compétences : esquive 80%, chercher 50%, écouter 50%.
Rajoutez 20% pour les chefs de meute, +2 en CON, +2 en FOR.

Soldat granbreton
Ordre du chat : infanterie moyenne.
FOR 15 **CON** 14 **TAI** 15 **DEX** 14
INT 15 **POU** 16 **CHA** 8 **PdV** 15

Armure : armure de plaque 1D10+2
Armes : lance feu 90%, dégâts 5D6 ; épée large 70%, dégâts 1D8+1 ; dague 50%, dégâts 1D4+2 ; bagarre 70%, dégâts 1D3.

Compétences : esquive 90%, compétences de perception à 60%, équitation 40%.

Les chats voient la nuit sans malus, les cristaux présents dans le heaume devant les yeux permettent de voir la nuit.

Surruce d'antara

(30 ans)
Granbreton, jeune commandeur de l'ordre du renard.

FOR 15 **CON** 13 **TAI** 15 **DEX** 15
INT 19 **POU** 17 **CHA** 13 **PdV** 14

Armure : armure tissée 1D6 + selon le cas rien ou une armure de plaque 1D110+2
Armes : pistolet feu 70%, dégâts 3D6 ; dague 50%, dégâts 1D4+2.

Compétences : baratin 70%, éloquence 60%, maîtrise technologique 40%, sagacité 70%, Europe 60%, hypnose 50%, monde ancien 40%, crible 70%, terra incognita 15%.

Ce jeune commandeur renard, sans en référer à Londra monte une opération visant à répandre une pseudo-épidémie dans les vieux royaumes. Les buts de Surruce sont multiples : d'une part paramétrer la capacité de cette région à réagir à une épidémie, étudier la faiblesse et la désorganisation engendrée, et d'autre part la vengeance envers les vieux royaumes du comte Terranova qui ont refusé l'implantation d'une ambassade Granbretonne, l'année dernière, mission que devait mener à bien Surruce et dont l'échec lui est imputé. Le virus a été découvert par un serpent dans une cache, datant du tragique millénaire, dans les Alpes. Seul un container était encore intact pour les autres' ils étaient éventrés et le contenu était depuis longtemps évaporé. Le serpent à fait des tests en laboratoire en Italia, une documentation très fournie a été donné Surruce qui à décidé d'expérimenter le virus sur le terrain, avant de commencer les recherches sur la production de ce virus qui risque d'être longue si jamais elle est possible. Si les résultats de l'opération sont encourageants, un dossier sera envoyé à Londra, Surruce espère en retirer les bénéfices.

Gabu

(72 ans, il en parait 40)
Gabu est un psionic de niveau 8, c'est grâce à la puissance du cristal qu'il est parvenu à trouver et à maîtriser le huitième cercle.(les capacité du huitième cercle n'interviennent pas directement, les joueurs n'en n'ont pas connaissance c'est pourquoi je ne donne pas d'information à ce sujet mis à part le fait que cela concerne l'immortalité.

FOR 10 **CON** 11 **TAI** 10 **DEX** 15
INT 23 **POU** 31 **APP** 7 **PdV** 11

Armure : rien ou cuir 1D6-1
Armes : épée courte 85%, dégâts 1D6+1 ; dague 50%, dégâts 1D4+2 ; gourdin 60%, dégâts 1D6 ; fronde 90%, dégâts 1D8.

Compétences : esquive 90%, chercher 85%, écouter 75%, baratin 90%, éloquence 60%, sagacité 70%, maîtrise technologique 35%.

Les mangeurs d'âme

(Ou excommunicateur, sectateurs)

L'origine :

Gabu un éclaireur psionic est arrivé à Gabo afin d'approfondir sa connaissance du monde dans le cadre de sa mission. Il s'est renseigné, sur les faits marquant de la région, sur les seigneurs locaux etc. Jusqu'à ce qu'une vieille histoire vienne à sa connaissance. Cette légende colportée par un vieux nomade maintenant sédentaire à Gabo a fortement attiré l'attention de Gabu : une étoile filante s'est écrasée dans l'enfer, un désert à l'est de Gabo. La seule fois où, ce nomade s'y est aventuré plus par bêtise que par courage pour impressionner une femme a failli lui coûter la vie. Il était à la recherche de l'aventure lorsque cet journée là le météore s'est écrasé. Le phénomène l'a tout d'abord surpris puis il a entendu des voix incompréhensibles qui lui parlaient dans sa tête, il a pris peur et s'est enfui dans le désert se perdant par la même occasion. Il mis du temps pour en sortir ne devant la vie qu'à sa robuste constitution, la seule explication possible aux voix dans sa tête est que Dieu lui ait parlé pour l'avertir de ne pas entrer dans le désert pour le protéger, lui dans son incrédulité n'a pas compris le message. Apres réflexion il pense qu'il a été choisi pour avertir les ses frères que ce désert est maudis des Dieux et des hommes.

Gabu a été intrigué par les faits et non par les interprétations du vieillard qui lui raconté l'histoire, de plus Gabu s'est assuré de sa véracité

grâce à ses pouvoirs psionics. Il décida donc de se rendre en personne dans le désert. Il assura sa survie à l'aide de ses facultés mentales jusqu'à ce qu'il arrive dans une cité en ruine à demi recouverte par le sable. Là il aperçut une gigantesque gemme de dix mètres de diamètre, émettant une pulsation lumineuse (battant comme un cœur). Ses pouvoirs lui indiquèrent que le cristal avait un potentiel de pouvoir extraordinaire, il le toucha. A ce moment ses pouvoirs personnels furent amplifier au-delà de toute imagination, il captait la moindre pensée à plus de mille kilomètres à la ronde (s'il avait été dans une zone urbaine il en serait mort). Il dû lutter pour reprendre son contrôle. La bataille psychique le laissa vivant mais vidé de toute émotion définitivement (il a fait le vide en lui pour ne plus capter ni émotions ni pensées qui le torturait de par leur présence et leurs intensités, cela a détruit ses propres pulsions). Au début cela lui permit de se consacrer à l'étude de la gemme dont il appris certains secrets, par contre il voulu garder cette puissance pour lui et ne pas en faire-part à ses camarades psionics.

Il étudia des éclats de cette gemme. Il découvrit certaine propriété que possède chacun des fragments de ce cristal qui peuvent absorber la personnalité, la mémoire, les émotions de celui qui le touche. Il les restitue amplifié lorsqu'on l'approche de la gemme mère. Il modifie les caractéristiques du porteur.

Bientôt, au bout de quelques années, les émotions vinrent à lui manquer cruellement, les lire dans l'esprit des autres ne lui suffisait plus, il devait en ressentir de plus forte, il songea à utiliser le cristal. Gabu fabriqua des masses d'arme de cristal. Il « convainquit » grâce à ses pouvoirs les nomades qui s'égaraient dans le désert formant ainsi un groupe d'une cinquantaine de fidèles fanatiques.

Il les envoya ramasser des esprits avec les masses qu'il leur avait confectionné pour lui restituer ensuite. Ses fidèles devinrent « accro » aux émotions restituées. Les mangeurs d'âme partaient collecter les émotions et revenaient tous les six mois les restituer à leur maître. Golkor est le dernier de ces fidèles recruté.

<u>Propriété des masses :</u>

En fouettant l'air en direction d'une cible celle-ci endure 2D10 points de dégâts sans armure un jet d'esquive divisé par deux peut être tenté pour éviter le coup. Un coup critique n'inflige aucun dégât supplémentaire. De plus la cible recule de 2D10 mètres, un jet de DEX*5 est nécessaire pour rester debout (attention si la cible recule dans un mur ou un objet elle endure entre 1D4-2 et 1D6 points de dégâts supplémentaires). ATTENTION ces dégâts ne tuent pas. Si un aventurier atteint 0 point de vie ou moins il n'est pas mort mais seulement assommé, il meurt s'il atteint moins ses points de vie (à 12 points de vie on meurt avec -12 points). De plus le porteur de masse bénéficie :

- +15 à sa FOR
- +15 à sa DEX
- +20 à sa CON
- +100% à sa compétence d'arme masse lourde
- aucun effet des blessures majeures
- robustesse (le personnage ne meurt qu'à moins ses points de vie

<u>Utilisation de la masse pour voler des âmes :</u>

En la posant lentement sur le front d'une personne celle-ci perd sa personnalité, sa mémoire sa conscience. Il ne lui reste plus que 1D4 en INT et en POU, elle n'affecte pas les caractéristiques physiques. La personne n'est plus capable de rien elle a l'âge mental d'un enfant de deux ans. L'esprit est emmagasiné dans la masse, elle peut en stocker plusieurs dizaines. Si on repose la masse sur le front d'une victime, avant que la masse ne soit vidée des esprits qu'elle contient, la masse rend l'esprit, la personne retrouve donc ses caractéristiques initiales en INT et POU. La masse restitue le bon esprit dans le bon corps(elle reconnaît le reste de l'esprit dans le corps et lui restitue le reste de sa conscience.

Les mangeurs d'âme utilisent la masse du « culte » en plus d'une masse traditionnelle. La masse spéciale ne sert pas en parade. Elle est fragile : 10 points de structures (arme de fortune). Elle possède la faculté de rendre son porteur insensible à la soif et à la faim. Si elle brisée, les âmes sont libérées brusquement, elles attaquent le porteur et lui seul psychiquement. Une lutte POU/POU doit être effectuée, le POU de la masse est égale à la somme des POU volés. En cas d'échec le porteur meurt, en cas de réussite, la moitié du POU de la masse lui est infligé en dégâts sans armure.

Mangeur d'âme type

Avec sa masse
FOR 28 **CON** 33 **TAI** 14 **DEX** 24
INT 12 **POU** 12 **CHA** 15 **PdV** 24

Armure : cuir souple 1D4-1
Armes : masse lourde 160%, dégâts 1D8+2 ; épée large 50%, dégâts 1D8+1 ; arc de chasse 70%, dégâts 1D6+1

Compétences : esquive 80%, chercher 60%, écouter 70%, équitation 40%.

Sans sa masse
FOR 13 **CON** 13 **TAI** 14 **DEX** 14
INT 12 **POU** 12 **CHA** 15 **PdV** 14

Armure : cuir souple 1D4-1
Armes : masse lourde 60%, dégâts 1D8+2 ; épée large 50%, dégâts 1D8+1 ; arc de chasse 70%, dégâts 1D6+1

Compétences : esquive 80%, chercher 60%, écouter 70%, équitation 40%.

Golkor

FOR 30 (15) **CON** 36 (16) **TAI** 15
DEX 26 (16) **INT** 14 **POU** 13
CHA 8 **PdV** 26(16)

Armure : cuir souple 1D4-1
Armes : masse lourde 170% (70%), dégâts 1D8+2, bâton de combat 85%, dégâts 1D8, dague 70%, dégâts 1D4+2.

Compétences : esquive 100%, chercher 80%, écouter 70%, mouvement silencieux 80%, se cacher 70%, artisanat passe-passe 50%, couper une bourse 60%, équitation 40%, médecine rudimentaire 50%, évaluer 70%.

Les chiffres entre parenthèses représentent les caractéristiques ou les pourcentages sans la masse.

Nouvelles armes et armure

- L'armure de cuir souple protégeant de 1D4-1, sans aucun malus, s'enfilant en 2 rounds, prix 50 souverains.
- L'épée bâtarde (épée longue des ancienne règle), dégâts 1D10+1, PDS 18, FOR : 14/9(1 main/2 mains), DEX : 13/8(1 main/2 mains), sert à parer, empale, longueur Moyenne.
- Le cestus lourd (poing américain), dégâts 1D3+2, PDS 8, FOR : -, DEX : 7, ne sert pas en parade, n'empale pas, longueur courte, s'utilise avec la compétence bagarre.

Note Générale

Il serait bon que cette aventure ne soit pas la première au service de Terranova dans la garde spéciale. En effet, une confiance doit être établie entre leur supérieur Assar (éventuellement Terranova) et les joueurs. De même il serait préférable que les joueurs se soient engagés pour des raisons autres que pécuniaires, elle ne manque pas : le duché de Terranova est hostile aux ténébreux empire, les scientifiques sont bien accueillis, il fait bon y vivre. Les joueurs auront plus à cœur la réussite des missions qu'ils font pour le duché s'ils y sont attachés, des terres peuvent être accordées après la réussite de missions difficiles.

En ce qui concerne l'époque le scénario se déroule avant la conquête granbretonne.

Samuel Michonneau